

# Guía Docente

## DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Grado en Comunicación Audiovisual		
Rama de Conocimiento:	Ciencias Sociales y Jurídicas		
Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación		
Asignatura:	Programación y Formatos Audiovisuales		
Tipo:	Obligatoria	Créditos ECTS:	6
Curso:	3	Código:	3038
Periodo docente:	Sexto semestre		
Materia:	Técnicas de Producción y Comunicación Aplicada		
Módulo:	Organización y Producción de la Comunicación Audiovisual y Multimedia		
Tipo de enseñanza:	Presencial		
Idioma:	Castellano		
Total de horas de dedicación del alumno:	150		

Equipo Docente	Correo Electrónico
Francisco Javier Reyeró González	reyero@telefonica.net

## DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

La programación es la base del ordenamiento de los contenidos en los medios audiovisuales. Las cadenas de televisión o radio, entre otras, han de adaptar en horario, formato y duración los contenidos de los que disponen al público potencial o real que puede "consumir" dichos contenidos.

Así pues, la relación entre espectadores y público que accede a contenidos vía Web con los propietarios y editores de esos medios de comunicación, se articula en función de la programación que deciden las empresas de comunicación.

La programación tiene historia, procedimientos, terminología, casos de éxito, condicionantes demográficos y económicos o nuevos retos relacionados con la medición de las audiencias. Y todo ello en constante evolución y al albur de las nuevas tecnologías y de los cambios que se derivan de esta suerte de revolución.

## OBJETIVO

Los alumnos aprenderán las claves de la programación clásica de los medios tradicionales: televisión en abierto, televisión de pago, radio generalista o temática. Y al mismo tiempo constatarán la evolución de esos medios y su multiplexión a fin de competir con los nuevos medios online y las nuevas formas de consumo del cliente objetivo.

En resumen. Se está pasando de los MEDIOS PROGRAMADOS a los ESPECTADORES PROGRAMADORES. Y todo esto por mor de la tecnología y su impacto en los contenidos y en la gestión de los medios, especialmente por el efecto disruptivo de Internet, también, en este ámbito.

## CONOCIMIENTOS PREVIOS

- 1.- Los propios del grado hasta el momento de cursar esta materia.
- 2.- Conocimientos específicos derivados de seminarios, visitas académicas, participación en visitas externas o coloquios.
- 3.- La condición de espectador-consumidor que cada alumno, por el mero hecho de serlo, tiene por tradición y costumbre.
- 4.- La experiencia como usuario-espectador o usuario oyente de todos los alumnos del curso

## CONTENIDOS

TEMA 1. Concepto de programación.  
TEMA 2. Introducción a la programación en televisión.  
TEMA 3: Organigrama y organización del trabajo en una cadena de televisión nacional. Departamento de programación.  
TEMA 4: Historia de la programación. Historia internacional e historia de España.  
TEMA 5: El oficio de programador en televisión.  
TEMA 6: Audimetría. Sistemas para la medición de la audiencia en los diferentes medios audiovisuales.  
TEMA 7: El Formato en televisión. Primera parte.  
TEMA 8: El Formato en televisión. Segunda parte.  
TEMA 9. La televisión no programada. Consumo online y OTT. Modalidades e impacto en el entorno televisivo moderno  
TEMA 10: Contenidos en Streaming: Netflix, HBO, Amazon Prime vídeo, Sky, Hulu, Apple, Disney, DZN, etc.  
TEMA 11: Historia reciente de la radio española y de su programación  
TEMA 12. Análisis de la programación de la radio generalista y temática  
TEMA 13: La Radio digital.  
TEMA 14: Claves para entender la radio actual.  
TEMA 15: Otros elementos clave de programación (derechos, tecnología, tercera pantalla, etc.)  
TEMA 16. YouTube y su efecto en el consumo de ocio audiovisual

## ACTIVIDADES FORMATIVAS

La asignatura se compone de los siguientes elementos:

- 1.- Revisión del temario en las sesiones. Algunos de los temas serán preparados y presentados por pequeños grupos de alumnos.

- 2.- Elaboración de trabajos individuales y grupales
- 3.- Debates grupales sobre asuntos de actualidad. Defensa argumentada de posturas enfrentadas
- 4.- Visitas de profesionales en activo de la programación televisiva, radiofónica y de cualquier otro ámbito relevante
- 5.- Gamificación. Se creará ad hoc un entorno Web en el que se primará y puntuará la participación continuada de los alumnos de esta materia.

## DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
60 horas	90 horas

## COMPETENCIAS

### Competencias básicas

Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

### Competencias generales

Ser capaz de programar los contenidos de un canal de radio o televisión, así como programar los contenidos programáticos de un entorno multimedia y ser capaz de desarrollar la dirección de programación de canales y medios de comunicación audiovisual

Ser capaz de aplicar y dominar la tecnología aplicada al campo de la comunicación audiovisual y multimedia.

### Competencias específicas

Saber utilizar y conocer las tecnologías y los sistemas utilizados para procesar, elaborar y transmitir información, así como para expresar y difundir creaciones a través de los medios de comunicación audiovisual.

Comunicar y crear mensajes y programas en el lenguaje propio de cada medio de comunicación audiovisual (fotografía, radio, televisión, cine, multimedia), y en los soportes digitales que vehiculan la comunicación y la información.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Inmersión actualizada en la programación de contenidos de los medios audiovisuales  
Aproximación a las labores profesionales relacionadas con la programación  
Audimetría. Audiencia medida en los medios de comunicación. Cómo y para qué  
Reconocimiento e identificación de formatos  
Conocimiento del nuevo entorno de los contenidos no programados

## SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

La evaluación de la materia se rige por el siguiente sistema:

- Asistencia a clase ..... 10 %
- Participación activa y trabajos individuales ..... 20 %
- Debates y trabajos grupales ..... 40 %
- Examen de la parte teórica .....30 %

## BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

### Básica

ESTRATEGIAS DE PROGRAMACIÓN TELEVISIVA  
Edorta Arana.  
Editorial Síntesis

LAS PROGRAMACIÓN EN TELEVISIÓN  
José Miguel Contreras y Manuel Palacio  
Editorial Síntesis

HISTORIA DE LA TELEVISIÓN  
Concepción Cascajosa Virino y Farshad Zahedi  
Editado por Tirant Humanidades

TELEVISIÓN CONTADA CON SENCILLEZ  
Javier Pérez Silva y Pedro Jiménez Hervás  
Editorial Maeva

MAMÁ, ¡QUIERO SER YOUTUBER!  
Cristina Bonaga y Héctor Turiel  
Editorial Temas de Hoy

TELEVISIÓN SOCIAL Y TRANSMEDIA  
Carles Lamelo  
Editado por UOC

RADIOGRAFÍA ESPAÑOLA  
Pac Vera Saz  
Editorial Plan B

